



**SPLITTERMOND**  
FAN-ADVENTSKALENDER

9

# Inhalt

## Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.  
**Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.**

### Autor

Kitty (Deoridh)

### Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

# Deoridh

## Die Schutzherrin der Reisenden

### Von Kitty

#### Der Kult der Deoridh im Überblick

##### **Die Gottheit**

*Beinamen:* Die Schutzherrin der Reisenden, Die Reisende; Die Nimmer Rastende, Mutter der Wagemutigen

*Aspekte:* Reise, Weg als Ziel, Entdeckungen, Schutz, Gemeinschaft, Weiterentwicklung

*Symbolik:* braune Kutte, Wanderstecken, gebrochenes Brot, Luchs, Bussard, Weißdorn, Nebelstein und Hämatit, mit weiß geschriebene Schutzzeichen, eisernes Trollkreuz

*Mythische Domäne:* keine jenseitige Heimat bekannt

##### **Heiligtümer und Diener**

*Heilige Orte:* Heldenweg (Ansammlung mehrerer kleiner fester Wegabschnitte durch Tir Durghachan auf denen Deoridh mehrfach erschienen sein soll), Die Letzte Rast (Taverne an einer Wegkreuzung im Herz von Tir Durghachan, die von Deoridh ihren Segen erhielt)

*Göttliche Diener:* Griogar (Göttlicher Beschützer), Pal (Schutzengel), beseelte Waldtiere

*Heilige:* Elva an Cahir (Beschützerin der Wege), Oran an Moyna (Gefeiter der den Schutz von Reisenden verhandelt hat)

*Artefakte:* Feenschreck (Elvas Trollkreuz, hält sämtliche Feenwesen fern, beseeltes Artefakt), Wegbereiter (Orans Wanderstecken, macht jedes Terrain durchquerbar, beseeltes Artefakt)

##### **Der Kult**

*Verbreitung:* Tir Durghachan, vereinzelt auch in Wintholt

*Hierarchie:* lose organisiert

*Größe:* klein

*Weltlicher Einfluss:* minimal

*Erkennungszeichen:* Trollkreuz aus kaltem Eisen

*Wichtige Tempel:* Wanderers Rast (kleiner Tempel auf dem höchsten Hügel von Bryn Dewin)

*Feiertage:* Tag der ersten Reise (erster Vollmond des Silberlichts im Wassermond)

*Opfergaben:* Reiserationen (durch Teilung mit anderen Reisenden, auch nicht Lorakiern oder durch Hinterlassen an Wegkreuzungen), frisches Quellwasser (in Krügen am Wegesrand), Vogelfedern, Reiseandenken

*Bedeutende Priester:* Dorean (Vargin, \*970 LZ, Weißfellige Hohepriesterin des Tempels „Wanderers Rast“), Aelfric Sohn der Sunnild (Mensch, \*955 LZ, Winholter Wanderpriester), Grian an Beanon (Mensch, \*911 LZ, Wanderpriesterin im Ruhestand, Tavernenbesitzerin Der Letzten Rast)

Überall auf Lorakis gibt es Reisende und Gottheiten die diese beschützen und wenn auch die Durghach doch eher weniger die Götter anbeten so beten doch einige zu Deoridh. Ein jeder muss einmal Wege auf sich nehmen und besonders in Tir Durghachan kann selbst der kürzeste schnell gefährlich werden, lauern doch potentiell überall Feenwesen. So ist es nicht verwunderlich, dass dieser kleine Kult immer mehr Zuwachs erhält, sehnt sich doch ein jeder nach Schutz auf seinen Reisen, wie lang oder kurz sie auch sein mögen.

### **Die Gottheit**

Deoridh ist die Schutzpatronin der Reisenden, Unterstützerin der Wagemutigen und Retterin der Schutzbedürftigen. Sie hält Unheil von ihren Gläubigen fern und sorgt für eine sichere Reise. Ihre Gläubigen verehren sie in dem sie ihre Nahrung und Wasser teilen, gegenseitig auf sich Acht geben und andere vor Gefahren auf Reisewegen warnen. Doch die Größte Verehrung für die Gläubigen ist die Reise selbst, ist ihre Gottheit doch als Die Nimmer Rastende bekannt und so stellt, nur wer aus gesundheitlichen Gründen nicht mehr reisen kann, seine Reise ein und wird sesshaft. Hierbei kommt es nicht selten vor, dass kranke und ältere Gläubige Tavernen Gründen um wenigstens die Reise andere noch unterstützen zu können

### **Sagen und Legenden**

Wenig ist über Deoridh bekannt, doch hört man von einigen Gläubigen immer wieder, dass ihre Göttin einst eine einfache Sterbliche war und manch einer munkelt es möge sich bei ihr nur um einen mächtigen Geist und keine Gottheit handeln. In der Erzählung sind sich jedoch alle einig: Als Deoridh auf ihrer Reise viel zu jung verstarb, soll sie sich so an ihren Wunsch geklammert haben, ihren Weg weiterzugehen und ihre Kameraden zu unterstützen, dass sie zur Ewig Reisenden wurde und bis heute allen beherzten Abenteurern zur Seite steht.

### **Deoridh auf Lorakis**

Ähnlich Lyxa soll auch Deoridh auf Lorakis Pfaden wandeln und mehrere Anhänger behaupten ihr als einsame Wanderin begegnet zu sein. Dann soll sie um etwas Proviant oder Hilfe bei der Wundversorgung gebeten haben und wer ihr half hatte die nächsten Tage besonderes Reiseglück. Doch scheint dies nie eine klassische Prüfung zu sein, passiert doch denen die nicht Helfen nie etwas Schlimmes.

### **Göttliche Diener und Heilige**

Als Schutzherrin der Reisende greift Deoridh im Vergleich zu anderen Göttern oft in das Geschehen der Sterblichen ein und stellt diesen Götterdiener an der Seite, dies meist in Form von beseelten Waldtieren die vor Gefahren warnen oder auf Trinkwasser hinweisen, selten jedoch auch direkte Botschaften übermitteln.

In seltenen Fällen schickt Deoridh auch verschiedene Willensgeborene auf Lorakis, die sich hauptsächlich aus Göttlichen Beschützern und Schutzengel zusammensetzen. Unklar ist ob der Göttliche Beschützer Griogar und der Schutzengel Pal noch zu den Willensgeborenen zählen, besitzen doch beide eine eigene Persönlichkeit. Einige Gläubige munkeln, hierbei handele es sich um die ehemaligen Reisegefährten der Deoridh.

Andere wiederum behaupten, dass es sich bei den beiden Heiligen um ihre alten Gefährten handelt, dies wird jedoch von den Tempelchroniken widerlegt, da Elva bereits vor Orans Geburt verstarb und ihn nie zu Lebzeiten kennenlernte.

Folgendes ist über die Heiligen bekannt

▲ Elva an Cahir war eine kühne junge Menschenfrau mit scharlachrotem Haar, die gegen ein kleines Endgeld als Söldnerin Reisende beschützte. Wagemutig stellte sie sich jedem Kampf bis sie ihr jähes Ende durch ein Feenwesen erhielt, das bis heute nicht bekannt ist. Einige Gläubige suchen bis heute danach um den Tod zu vergelten.

▲ Oran an Moyna war ein Gefeiter der mit geschickten Worten jedes Feenwesen besänftigen und jeden Pakt besiegeln konnte. Der dunkelbraune Varg schlief friedlich ein, am Tage der Krönung Selenius des III. Er hinterließ mehrere Kinder und Enkelkinder, die sich in alle Winde verstreuten. Nur ein Teil davon wurden ebenfalls Priester der Deoridh.

### **Der Kult**

Da der Glaube an Götter in Tir Durghachan wenig verbreitet ist und der Glaube noch recht jung, ist auch der Einfluss des Kults im Land noch sehr gering. Doch der Zuspruch wächst, kann doch ein jeder Schutz gebrauchen, besonders in einem Land so voller gefährlicher Feenwesen wie Tir Durghachan.

### **Hierarchie und Struktur**

Die Anhänger von Deoridh sind lose organisiert und gehen alle ihren eigenen Weg, nur ihr starkes Gemeinschaftsgefühl hält sie verbunden. Im Laufe der Zeit hat sich etabliert, dass ein Priesteranwärter zum einzigen Tempel Wanderers Rast reist und dort seine Ausbildung und Weihe erhält. Von dort aus gehen die Priester oft getrennte Wege, nur wenige schließen sich direkt zu Gruppen zusammen. Die meisten von ihnen schließen sich mit anderen Abenteurern zusammen, meist bunten Haufen die die Dienste eines Wanderpriesters gut gebrauchen können.

### **Gebote und Verbote**

Ein jeder Gläubiger wird angehalten die Reise zu suchen und hinaus in die Welt zu ziehen. Hierbei soll sich immer eine Gruppe gesucht werden, denn Schutz liegt in der Gemeinschaft. Die Gläubigen werden angehalten zu teilen und sich für andere einzusetzen und ein jeder soll stets an sich arbeiten.

Verboten ist es allerdings die Reise anderer zu behindern, ihr Steine in den Weg zu legen oder jemanden gar festzusetzen, ausgenommen dieser stellt eine Gefahr für sich und/oder andere dar. Stehlen ist verboten, in Notsituationen wird jedoch darüber hinweggesehen, wenn das Opfer keinen größeren Schaden erleidet oder etwas zurückgestohlen wird.

### **Die Priesterschaft**

Die Aufgaben der Priesterschaft sind vielfältig wie die Gemeinschaft. Einige verdingen sich wie ihre Heilige Elva als Söldner die Reisegruppen beschützen, andere vermitteln wie Oran zwischen den Durghach und der „Schönen Familie“ und wieder andere stehen mit Natur- und Schutzmagie ihren Gefährten zur Seite, auf der Suche nach Abenteurern.

Erkennbar sind die Priester der Deoridh am Trollkreuz aus kaltem Eisen, dass sie um den Hals tragen, der Rest der Kleidung variiert stark. Doch bevorzugen die meisten Priester praktische schlichte Kleidung wie einfache Wildniskleidung und erd- und waldfarbene Kutten, deren einzige Zier oft, wie in Tir Dughachan üblich, in weiß gemalte oder gestickte Schutzzeichen sind. Viele tragen diese selber im Gesicht, teils als Tätowierung, teils als einfache Gesichtsbemalung.

Wie mit rotem Haar verfahren wird, ist sich die Priesterschaft uneins. Ein Teil trägt es wie Elva offen, während die meisten es mit einem weißen Tuch zurückbinden. Ein noch geringerer Teil rasiert deshalb seinen Schädel.

### **Ausbildung**

Die meisten Priester beginnen erst spät ihre Ausbildung und Weihe, da der Glaube noch kaum verbreitet ist und der Weg zum einzigen Tempel für die meisten sehr weit. Ausnahme bilden hier Kinder von Wanderpriestern und Bewohner der Siedlungen in der Nähe der Zaubererhügel.

Neben Natur-, Bann- und Schutzmagie werden einige Priester auch in Heilungsmagie unterrichtet. Der Fokus der Ausbildung liegt neben der magischen Schulung auch auf dem Überleben und dem Umgang mit Feenwesen, weshalb es viele Gefeihte unter den Wanderpriestern gibt.

### ***Bedeutende Priester***

^ Dorean (Vargin, \*970 LZ, Weißes Fell ) ist die resolute Hohepriesterin des Tempels „Wanderers Rast“. Schon früh kam in dem Waisenmädchen die Wanderlust auf und sie würde auch heute noch weiterziehen, hätte ein Sumpfdrache ihr nicht den Linken Unterschenkel abgebissen. Zwar trägt sie eine Holzprothese, doch sah sie dieses Ereignis als ein Zeichen an, ein fixer Anlaufpunkt für Gläubige zu werden und die nächsten Generationen von Priestern auszubilden.

^ Aelfric Sohn der Sunnild (Mensch, \*955 LZ, unverschämte Fassade) ist auf seiner letzten Reise Deoridh in Tir Durghachan begegnet und hat so zum Glauben gefunden. Seit seiner Rückkehr in seine Heimat zieht er als Wanderpriester umher um ihr Wort auch in Wintholt zu verbreiten. Dabei testet er auf eigene Weise: Er bittet um Essen und Spenden bis die Bitten an Dreistigkeit grenzen oder die Grenzen überschreiten. Hat er die Gutmütigkeit zu seiner Zufriedenheit getestet, gibt er auch den letzten Funken seiner Kraft um den Reisenden zu schützen und unterstützen, auch wenn dieser nicht viel davon mitbekommt und meist auch nicht weiß, dass wirklich in seinem Namen ein Schrein für Deoridh gebaut wurde und der Wanderpriester doch kein Betrüger war.

^ Grian an Beanon (Mensch, \*911 LZ, graues lockiges Haar, Lachfalten) zog jahrelang mit ihrer Abenteurergruppe durch die Welt bis das Alter sie einholte. Schweren Herzens hängte sie die Wanderschaft an den Nagel und gründete Die Letzte Rast, eine Heimat für alle Wagemutigen und zur Ruhe gesetzten Abenteurern. Grian steht mit Rat und Tat zur Seite und schickt gerne neues Blut ins Abenteuer heraus. Dabei gibt sie auch gerne alte Geschichten zum Besten.

### **Tempel und heilige Orte**

Wanderers Rast ist der einzige, wenn auch kleine, Tempel in Tir Durghachan. Er befindet sich auf dem höchsten Hügel von Bryn Dewin. Es ist ein einfaches Steingebäude dessen Wände vollgemalt sind mit den Geschichten der Priester und anderen Abenteurern. Mittlerweile ist kaum noch eine leere Stelle vorhanden, weshalb Dorean vorsorglich Bücher für weitere Einträge besorgt hat. Einzig die Decke zeigt noch keine Erzählung, doch das liegt nur an der Hohepriesterin, die diese für besondere Heldentaten freihält.

Das zerstreuteste Heiligtum auf ganz Lorakis vermag der Heldenweg zu sein, da es sich bei ihm um eine Ansammlung mehrerer kleiner fester Wegabschnitte handelt, die quer über Tir Durghachan verteilt liegen und nur wenige Kilometer lang sind und oft im nirgenwo verschwinden. Auf den bekanntesten Wegabschnitten wurde öfters von einer einsamen Wanderpriesterin berichtet, die den Reisenden half oder selbst um Hilfe bat. Wurde diese gewährt verschwand die Wanderin spurlos und es folgten Tage des Reiseglücks. Bei dieser Erscheinung, soll es sich um Deoridh höchst persönlich handeln.

Die Letzte Rast ist das jüngste Heiligtum der Deoridh. Die Taverne liegt im Herz von Tir Durghachan und wurde dort an einer Wegkreuzung gebaut. Seit dem Besuch einer merkwürdigen jungen Wanderpriesterin, bei der es sich um Deoridh höchst persönlich handelte, erhalten Abenteurer die von der Taverne aus starten immer besonderes Reiseglück und die Strapazen von noch so langen Reisen fallen binnen weniger verbrachten Stunden in der Taverne komplett ab. Dadurch wurde sie zum inoffiziellen Treffpunkt der Priesterschaft und der ideale Startpunkt für jegliche Abenteuer. Auch, da Grian jede nur erdenkliche Ausrüstung gegen einen erschwinglichen Preis zur Verfügung stellt.

### **Feste und Feiertage**

Am ersten Vollmond des Silberlichts im Wassermond feiern die Anhänger der Deoridh den Tag der ersten Reise, ein Fest zum Beginn der eigenen Reise, zur Feier der andauernden Reise und zum Zelebrieren der vergangenen Reisen – sowohl der eigenen, als auch derer die vor ihnen kamen und vor ihnen gehen werden.

### **Artefakte**

Beim Feenschreck handelt es sich um Elvas Trollkreuz, dem nachgesagt wird, dass es sämtliche Feenwesen fern hält und von ihr beseelt ist.

Der Wegbereiter ist ein einfacher Wanderstecken, dessen Kopf zu einem Bussard geschnitzt wurde. Er gehörte einmal dem Heiligen Oran und kann jedes Terrain durchquerbar machen – egal ob Moor oder dichtes Gestrüpp. Auch er soll beseelt sein.

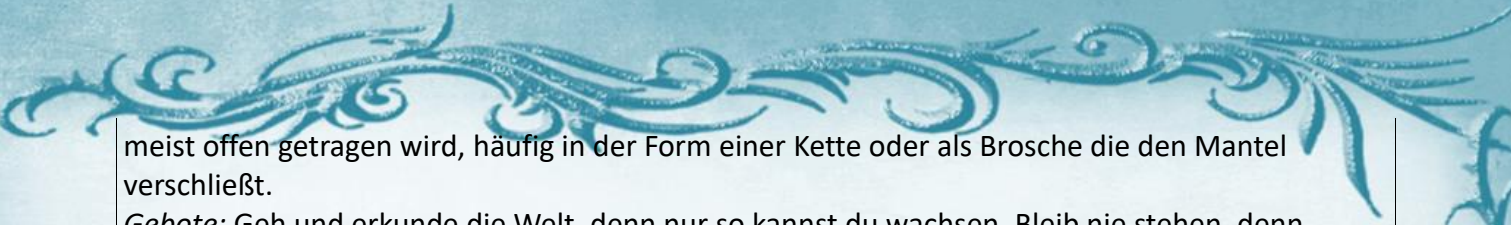
Beide Artefakte gelten als verschollen und warten darauf wiedergefunden und auf Reise mitgenommen zu werden.

### **Einen Priester der Deoridh spielen**

Priester der Deoridh schließen sich oft Reisegruppen an, ist doch die Reise selbst das höchste Gut. Dementsprechend ist es selbstverständlich, dass Priester sich auch permanenter in eine Abenteurgemeinschaft einfügen und über die Grenzen Tir Durghachans hinausziehen. Die Priester der Deoridh sind wie für das Abenteuer gemacht und ergänzen eine jede Gruppe um Wildniskundigkeit und erhöhten Gemeinschaftssinn.

### **Stichpunkte zur Ausgestaltung**

**Tracht:** Priester der Deoridh besitzen keine offizielle Tracht, aber bevorzugen praktische schlichte Kleidung. Das einzige einheitliche Erkennungszeichen ist ein Trollkreuz aus kaltem Eisen, dass



meist offen getragen wird, häufig in der Form einer Kette oder als Brosche die den Mantel verschließt.

*Gebote:* Geh und erkunde die Welt, denn nur so kannst du wachsen. Bleib nie stehen, denn Stillstand verhindert Wachstum. Hilf anderen bei der Reise, denn nur die Gemeinschaft bietet wahre Stärke. Vermittle zwischen den Wesen, denn nicht jeder Kampf ist notwendig, aber jeder Kampf gefährdet die Reise.

*Verbote:* Be- und Verhindere keine Reise

*Bevorzugte Ausbildungen:* Wanderpriester, Gefeiter

*Bevorzugte Schwächen:* Neugier, Wanderlust

*Wichtige Fertigkeiten:* Arkane Kunde, Empathie, Geschichten & Mythen, Naturkunde, Überleben

*Bevorzugte Magieschulen:* Naturmagie, Schutzmagie, Bannmagie

*Unübliche Magieschulen:* Todesmagie